

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dari masa ke masa semakin maju. Saat ini, kita berada pada zaman di mana teknologi komunikasi dan informasi semakin canggih ditandai dengan maraknya penggunaan *smartphone* atau telepon cerdas. Sesuai dengan namanya, kecanggihan teknologi telepon dan kemudahan dalam mengakses internet menjadikan perangkat ini lebih *smart* (Danuri, 2019). Artinya, *smartphone* tidak hanya memfasilitasi penggunaannya untuk mengirim pesan dan menelepon, tetapi juga untuk mengakses informasi lainnya di internet. Tak hanya itu, individu juga dapat mengakses konten *entertainment* atau hiburan dan juga bersosialisasi dengan orang-orang di dalam maupun luar negeri. Adapun konten *entertainment* atau hiburan yakni menonton film, mendengarkan musik, mendengarkan *podcast*, bermain *games*, ataupun sekedar membuka media sosial (Lianto dkk., 2022). Perkembangan teknologi ini juga menciptakan transaksi keuangan yang cepat dengan adanya *mobile banking* dan platform *e-commerce* untuk berbelanja secara *online*.

Sejalan dengan maraknya penggunaan *smartphone* dan keberfungsian yang ditawarkannya, maka hampir semua khalayak termasuk mahasiswa memanfaatkan kegunaannya. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil studi oleh Karlina & Gautama (2021) yang menemukan bahwa mahasiswa menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi, kebutuhan, gaya hidup, dan hiburan. *Smartphone* memang memiliki banyak keunggulan untuk berkomunikasi dengan orang lain, menambah teman baru, membaca berita, mengedit foto/video, memesan makanan, membeli barang, belajar, atau sekedar menghilangkan rasa bosan. Aziz (2019) menambahkan bahwa *smartphone* seringkali digunakan untuk keperluan kuliah seperti mengerjakan tugas dari dosen. Hal ini menunjukkan bahwa *smartphone* telah menjadi kelengkapan bagi dunia pendidikan dalam memenuhi sarana dan prasarana seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (Gullu & Serin, 2020).

Terlebih dengan adanya internet yang menghadirkan pembelajaran secara daring tanpa terbatas jarak, ruang, dan waktu.

Berbagai manfaat yang dihadirkan oleh *smartphone* membuatnya menjadi bagian dari kehidupan manusia di seluruh dunia. *Smartphone* merupakan sesuatu yang esensial dalam aktivitas sehari-hari sehingga tidak dapat dilupakan. Secara global, berdasarkan data dari situs daring We Are Social (2022), tercatat bahwa jumlah populasi di dunia mencapai 7.91 miliar jiwa pada Januari 2022. Kemudian, dari data tersebut juga ditemukan bahwa terdapat 67,1% pengguna *smartphone*, 62,5% pengguna internet, dan 58,4% pengguna media sosial yang mengakses Facebook, Youtube, Instagram, WhatsApp, Tiktok, WeChat, Facebook Messenger, Snapchat, Telegram, Pinterest, Twitter, Quora, dan lain sebagainya. Kemudian, Kementerian Komunikasi dan Informatika mengungkapkan bahwa terdapat 167 juta pengguna *smartphone* dari jumlah keseluruhan penduduk Indonesia (Adisty, 2022). Dilansir dari *website* Data Reportal, jumlah populasi di Indonesia ialah 277.7 juta jiwa pada Januari 2022. Terdapat 204.7 juta pengguna internet dan 191.4 juta pengguna media sosial (Kemp, 2022).

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa pengguna *smartphone*, internet, maupun media sosial semakin marak, baik dalam tingkat global maupun nasional. Ditinjau dari segi usia, pengguna *smartphone* dan internet paling banyak berada pada kelompok usia 20-29 tahun (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2017). Sedangkan hasil survei dari APJII (2022) membuktikan bahwa penggunaan internet tertinggi berada pada kelompok usia 13-18 tahun sebanyak 99,16% dan kelompok usia 19-34 tahun sebanyak 98,64%. Adapun pengguna media sosial menurut situs daring We Are Social didominasi oleh kelompok usia 25-34 tahun disusul oleh kelompok usia 18-24 tahun (Haryanto, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa kelompok usia 13-34 tahun paling banyak menggunakan *smartphone*, internet, dan media sosial, tidak terkecuali mahasiswa yang berada pada usia 18-25 tahun.

Banyaknya pengguna *smartphone* dikarenakan penggunaannya memberikan keluasan untuk mengakses internet dan media sosial. Sehingga individu memilih untuk selalu membawa *smartphone* kemanapun serta menggunakannya dimanapun dan kapanpun, termasuk saat berjalan. Penggunaan

smartphone saat berjalan dinamakan perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie). Perilaku ini menjadi fenomena internasional yang banyak terjadi di berbagai negara, seperti Korea Selatan, China, Hongkong, Belanda, Jepang, Jerman, dan lain sebagainya (Cahya, 2017). Menurut Park & Kim (2021), Smombie atau *smartphone-distracted pedestrian* merupakan individu yang memfokuskan diri terhadap *smartphone* saat berjalan sehingga orang tersebut tidak memperhatikan sekitarnya. Hao dkk (2022) menambahkan bahwa pejalan kaki tidak dapat melihat sekelilingnya karena terlalu sibuk menatap layar *smartphone* saat berjalan.

Lebih lanjut, Park & Kim (2021) menyatakan bahwa perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) merupakan perilaku pejalan kaki yang ditunjukkan melalui jalan yang lambat, langkah yang kecil, dan kurangnya perhatian akan sekitar. Zhuang & Fang (2020) dalam studinya mengidentifikasi 3 perilaku pada pejalan kaki, yaitu berjalan sambil memainkan *smartphone*, memegang *smartphone* namun tidak memainkannya, dan menaruh *smartphone* dalam saku. Sedangkan Schwebel dkk (2012) membagi tipe pejalan kaki menjadi 4, antara lain pejalan kaki yang berbicara melalui *smartphone*, pejalan kaki yang mengetik dan mengirim pesan, pejalan kaki yang mendengarkan musik, dan pejalan kaki yang tidak menggunakan *smartphone*.

Tipe pejalan kaki yang menggunakan *smartphone* saat berjalan disebut juga *Smartphone Zombie* (Smombie). Perilaku Smombie ini sangat berkaitan dengan *distracted walking* di mana terdapat distraksi/gangguan pada individu saat berjalan. White dkk (2017) mendefinisikan distraksi sebagai bentuk kurangnya atensi individu terhadap tugas utama yang disebabkan oleh adanya tugas kedua. Distraksi ini tidak hanya dapat disebabkan oleh penggunaan *smartphone*, seperti berbicara melalui *smartphone*, mengetik dan mengirim pesan, mengirim pesan suara, mendengarkan *podcast*, mendengarkan musik, menonton film, dan lain sebagainya, namun juga aktivitas lain seperti makan, minum, merokok, dan mengobrol dengan pejalan kaki lainnya. Perilaku Smombie hanya dikhususkan pada distraksi yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan hasil survei oleh Liberty Mutual Insurance (2013), terdapat 26% pejalan kaki yang mengetik dan mengirim pesan saat menyeberang jalan, 51% berbicara melalui *smartphone* saat menyeberang jalan, dan 34% mendengarkan

musik saat menyeberang jalan. Hasil studi yang dilakukan oleh Perra & Basbas (2019) menemukan bahwa dari 1.362 pejalan kaki yang diobservasi, terdapat 19% yang mengalami *distracted walking* dengan rincian sebagai berikut; 9% menggunakan *headphone*, 8% berbicara melalui *smartphone*, mengetik dan mengirim pesan, atau menunduk, serta 2% makan dan minum. Selain itu, dari 1.102 orang yang tercatat dalam penelitian Thompson dkk (2013), terdapat 29.8% pejalan kaki yang mengalami *distracted walking*. Distraksi ini berasal dari aktivitas mendengarkan musik sebanyak 11.2%, mengetik pesan sebanyak 7.3%, dan memegang *smartphone* sebanyak 6.2%.

Dari berbagai aktivitas yang telah disebutkan sebelumnya, hasil penelitian oleh Neider dkk (2010) menyebutkan bahwa individu yang berbicara di telepon lebih sulit untuk fokus menyeberang jalan dibandingkan dengan individu yang mendengarkan musik. Namun, hasil studi oleh Lamberg & Muratori (2012) menemukan bahwa mengetik dan mengirim pesan lebih menciptakan distraksi bagi individu saat berjalan dibandingkan dengan individu yang menelepon orang lain. Alejalil & Davoodi (2017) dalam studinya membuktikan bahwa penggunaan *mobile phone* saat berjalan dapat membuat kemampuan perseptual dan visual menurun. Tak hanya itu, penggunaan *smartphone* saat berjalan juga dapat memengaruhi fungsi kognitif dan juga auditori pada individu. Maka dari itu, perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) harus dicegah terlepas dari aktivitas apapun yang dilakukannya saat menggunakan *smartphone*.

Perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) perlu mendapatkan perhatian lebih. Perilaku ini memang memiliki dampak positif. Misalnya, individu tetap dapat terhubung dengan teman, keluarga, dan kolega dimanapun dan kapanpun. Namun, penggunaan *smartphone* saat berjalan dapat dikatakan sebagai *dual task* atau pelaksanaan 2 tugas dalam waktu bersamaan. *Dual task* berpengaruh terhadap kesadaran situasi (*situational awareness*) di mana atensi individu terhadap sekitarnya menjadi berkurang (Atsari dkk., 2017). Tentu hal ini dapat menempatkan pejalan kaki pada risiko kecelakaan, terluka, cedera, atau bahkan kematian. Menabrak orang lain atau terjatuh juga sangat mungkin terjadi (Yasuda dkk., 2022). Pada tahun 2010, terdapat 1506 kasus pejalan kaki di US yang cedera akibat penggunaan *smartphone* saat berjalan. Cedera yang dialami berkisar dari yang

paling ringan hingga paling berat, seperti keseleo, lecet, memar, patah tulang, kejang, dan gegar otak (Nasar & Troyer, 2013).

Meskipun perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) memiliki banyak dampak negatif, namun perilaku ini masih sering dilakukan oleh banyak orang. Kecanggihan *smartphone* yang memudahkan individu untuk mengakses internet dan media sosial menjadi alasan terbesarnya. Individu dapat mengisi waktu di perjalanan dengan bergabung ke dalam *video conference*, mendengarkan musik/*podcast*, menonton video/film, ataupun sekedar *scrolling* media sosial. Ditambah dengan praktisnya penggunaan *smartphone* yang dapat dengan mudah digenggam dan dilihat layarnya dalam situasi apapun, termasuk ketika berjalan. Dengan begitu, individu dapat mengecek notifikasi yang masuk dan membuka informasi yang diterima. Sehingga individu dapat dengan sigap merespon pesan dan telepon yang ditujukan kepada dirinya. Selain itu, individu juga dapat *up to date* mengenai hal-hal terbaru yang ada di internet maupun media sosial. Namun, hal ini dapat mengarahkan kepada *Fear of Missing Out* (FoMO) jika dilakukan secara berlebihan.

Penggunaan *smartphone* pada pejalan kaki dapat disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya yaitu *Fear of Missing Out* (FoMO) di mana individu merasa khawatir, cemas, dan takut akan ketinggalan informasi yang menyebar di dunia maya (Aisafitri & Yusriyah, 2021). Selain itu, individu juga cenderung menggunakan media sosialnya secara terus-menerus untuk tetap terhubung dengan orang lain dan tidak merasa tertinggal (Gupta & Sharma, 2021). Istilah FoMO muncul pertama kali pada tahun 2004 dan banyak digunakan sejak tahun 2010 seiring berkembangnya internet dan media sosial (Gupta & Sharma, 2021). JWT Intelligence (2011) mendefinisikan FoMO sebagai perasaan tidak nyaman dan tidak tenang ketika individu merasa tertinggal akan sesuatu, seperti melihat teman-temannya mengetahui apa yang ia tidak ketahui sebelumnya.

Kemudian, Hato (2013) memperluas definisi *Fear of Missing Out* (FoMO) dengan menyertakan perilaku pengecekan *smartphone* secara terus-menerus untuk mendapatkan suatu informasi sehingga individu tidak merasa tertinggal atas apa yang sedang terjadi. Hal tersebut mendorong individu untuk selalu mengecek *smartphone* dan juga perangkat lainnya seperti laptop. Namun, *smartphone* lebih

banyak digunakan karena karakteristiknya yang mudah untuk dibawa dan dibuka selama perjalanan menunggu transportasi umum, saat menghadiri perkuliahan, ataupun saat bersantai di rumah (Oulasvirta dkk., 2012). Pengecekan *smartphone* ini diidentifikasi sebagai pengecekan singkat yang berulang pada suatu konten di layar *smartphone* (Oulasvirta dkk., 2012).

Fear of Missing Out (FoMO) mengarahkan individu untuk selalu mengecek *smartphone*. Sejalan dengan Przybylski dkk (2013) yang menyatakan bahwa FoMO menyebabkan individu selalu mengecek media sosial pada *smartphone* sebagai salah satu cara untuk tidak merasa tertinggal. Sekata dengan Gupta & Sharma (2021) yang mengemukakan bahwa individu yang mengalami FoMO akan terus-menerus mengecek *smartphone* ketika terdapat notifikasi yang masuk sehingga fokusnya dalam melakukan sesuatu menjadi terpecah. Hal ini disebabkan oleh munculnya rasa takut akan ketinggalan informasi aktual yang kemudian mengarahkan individu untuk selalu mengecek *smartphone*. Sehingga individu yang mengalami FoMO cenderung mempertahankan koneksi secara daring karena takut melewatkan hal-hal penting (Shabahang dkk., 2021). Menurut Schwebel dkk (2012), mengecek apa yang orang lain lakukan di media sosial menjadi alasan utama individu mengalami FoMO, disusul oleh kebutuhan mengecek notifikasi atau sekedar melihat *postingan* terkini di *timeline* media sosial.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh situs daring We Are Social, diketahui bahwa alasan individu menggunakan media sosial adalah untuk tetap *up to date* terhadap informasi terbaru ataupun hal-hal yang sedang tren (dalam Lianto dkk., 2022). Media sosial memang memberikan kemudahan akses bagi individu untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan, kejadian, atau percakapan yang sedang terjadi di jejaring sosial (Przybylski dkk, 2013). Lebih lanjut, Oberlo (2022) mencatat dalam surveinya bahwa alasan terbanyak mengapa orang-orang menggunakan media sosial yaitu agar tetap terhubung dengan teman atau keluarga, mengisi waktu luang, dan membaca berita. Hal ini memiliki dampak positif bagi individu karenanya tidak akan tertinggal dari peredaran informasi yang kian cepat menyebar (dalam Lianto dkk., 2022). Namun, hal ini pun tentu berdampak negatif dengan timbulnya perasaan takut atau khawatir yang berlebihan akan ketinggalan suatu informasi.

Dampak negatif dari adanya penggunaan media sosial dapat menimbulkan *Fear of Missing Out* (FoMO). Sehubungan dengan hasil survei JWT Intelligence (2011) yang menyatakan bahwa FoMO seringkali dialami oleh individu yang berusia 18-33 tahun sebanyak 72%. Artinya, mahasiswa yang berada pada usia 18-25 tahun juga dapat mengalami FoMO. Mereka seringkali merasa tertinggal ketika melihat orang lain membeli atau menemukan sesuatu yang tidak mereka ketahui sebelumnya. Balqisa dkk (2019) melakukan penelitian mengenai ketergantungan media sosial pada pelajar/mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa/pelajar memiliki ketergantungan terhadap media sosial berada dalam kategori sedang hingga sangat tinggi. Semakin tinggi *Fear of Missing Out* (FoMO), maka akan semakin tinggi pula ketergantungan pelajar/mahasiswa terhadap media sosial. Hal ini membuat mahasiswa selalu mengecek *smartphone* dan membawa *charger* kemanapun ia pergi karena khawatir akan kehabisan baterai (Hoşgör dkk dalam Tanhan dkk., 2022).

Sejalan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya bahwa mahasiswa juga rentan mengalami *Fear of Missing Out* (FoMO). Hasil studi terdahulu menyatakan bahwa FoMO yang dialami mahasiswa berada pada tingkat sedang (Abdulloh, 2021; Komala dkk., 2022; Zahroh & Sholichah, 2022). Namun, hasil penelitian oleh Al-Furaih & Al-Awidi (2021) menemukan bahwa mahasiswa berada pada level FoMO yang tinggi. Berbagai perasaan negatif yang ditimbulkan oleh FoMO dapat mengarahkan mahasiswa pada perilaku pengecekan *smartphone* dan juga pengecekan media sosial secara berkelanjutan (Tanhan dkk., 2022). Adapun salah satu gejala FoMO yakni tidak dapat melepaskan pandangan dari *smartphone* ketika sedang menyeberang jalan (Modzelewski, 2020). Sehingga hal tersebut mengarahkan pada perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) di mana mahasiswa yang mengalami FoMO akan selalu mengecek *smartphone* dan media sosial bahkan saat berjalan. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku Smombie maupun FoMO sangat rentan terjadi pada mahasiswa. Dengan begitu, penelitian ini dikhususkan untuk melihat tingkat perilaku Smombie pada mahasiswa dan juga pengaruhnya oleh FoMO.

Tontodonato dkk (2021) menyatakan bahwa memang banyak mahasiswa yang berjalan di area kampus. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Fernández dkk

(2020) yang menyebutkan bahwa perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) banyak terjadi di area kampus. Perilaku Smombie ini dapat terlihat karena adanya kebutuhan mahasiswa untuk berjalan dari satu gedung ke gedung lainnya di kampus, berjalan dari satu kelas ke kelas lainnya, berjalan menuju tempat parkir kendaraan, berjalan menuju kantin, ataupun berjalan menuju tempat-tempat umum seperti halte, stasiun, atau bahkan ke *mall* bersama teman-teman setelah pulang kuliah. Mahasiswa yang menggunakan transportasi umum juga berisiko mengalami perilaku Smombie. Hal ini dikarenakan mahasiswa sangat mungkin menggunakan *smartphone* saat menunggu bis atau kereta datang untuk membalas pesan, menelepon, ataupun sekedar menghilangkan rasa bosan.

Selain itu, mahasiswa cenderung memilih untuk berjalan dengan teman-temannya supaya ia merasa diakui, dimiliki, dan juga meningkatkan kepercayaan diri. Johansson dkk (2011) mengatakan bahwa berjalan dengan teman dapat memberikan manfaat secara psikologis. Namun, mahasiswa akan mencari pengganti ketika ia sedang berjalan sendiri. Pengganti inilah yang kemudian mengarahkan mahasiswa untuk menggunakan *smartphone* saat berjalan agar ia tetap dapat berinteraksi dengan teman-temannya melalui media sosial. Sejalan dengan pendapat Deci & Ryan (2000) yang mengatakan bahwa setiap orang memiliki kebutuhan untuk selalu terhubung dengan orang lain, tak terkecuali mahasiswa. Kebutuhan ini mengarahkan kepada *Fear of Missing Out* (FoMO) di mana mahasiswa lebih rentan mengalami FoMO dibandingkan usia yang lebih tua.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang juga memudahkan mahasiswa dalam menghadiri perkuliahan, seminar, ataupun rapat organisasi secara daring dimanapun dan kapanpun. Aktivitas ini tentu dapat mengakibatkan *distracted walking* pada mahasiswa. Misalnya, mahasiswa yang mendengarkan atau berbicara dengan orang lain melalui platform *video conference* saat berjalan dapat menurunkan fungsi auditori. Hal ini dikarenakan fokus dan perhatian ditujukan pada lawan bicara melalui *smartphone* sehingga suara klakson atau bunyi kendaraan yang lewat sulit terdengar (Hatfield & Murphy, 2007).

White dkk (2017) melakukan penelitian pada mahasiswa berusia 17-22 tahun dan hasilnya menunjukkan bahwa sekitar 55% mahasiswa selalu memeriksa *smartphone* saat berjalan dan 53% pernah melihat secara langsung pejalan kaki

yang menabrak orang lain akibat melakukan aktivitas yang mengganggu saat berjalan, termasuk penggunaan *smartphone*. Byington & Schwebel (2013) juga melakukan penelitian pada mahasiswa berusia 17-25 tahun. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyeberang karena menggunakan *smartphone*, melewatkan kesempatan untuk menyeberang dengan aman, jarang melihat ke kanan dan ke kiri, dan seringkali hampir tertabrak oleh kendaraan yang lewat. Oleh karena itu, Byington & Schwebel (2013) menyatakan bahwa individu yang berada pada usia perkuliahan lebih rawan mengalami insiden pejalan kaki akibat penggunaan *smartphone* dibandingkan semua kelompok usia.

Beberapa alasan mengapa mahasiswa berperilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* saat berjalan dapat menimbulkan masalah. Mahasiswa yang menggunakan *earphone* saat berjalan akan sulit mendengar suara kendaraan yang lewat ataupun suara orang lain yang berbicara dengannya. Mahasiswa yang terlalu fokus melihat layar *smartphone* saat berjalan juga dapat mengakibatkan langkah kaki yang pendek dan jalan yang lambat sehingga dapat membuat orang lain geram. Hal ini tentu dapat mengganggu kenyamanan orang lain dan juga berbahaya bagi diri sendiri. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti perilaku Smombie pada mahasiswa dan juga pengaruhnya oleh *Fear of Missing Out* (FoMO).

Penelitian mengenai perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) dan *Fear of Missing Out* (FoMO) pada mahasiswa dapat berguna untuk mengetahui seberapa besar tingkat perilaku Smombie maupun FoMO pada mahasiswa. Namun, perilaku Smombie ini merupakan istilah yang baru muncul selama beberapa tahun terakhir. Akibatnya, penelitian mengenai perilaku Smombie ini masih sedikit sekali ditemukan, bahkan belum ada yang meneliti terkait perilaku ini di Indonesia. Sehingga dengan adanya gap penelitian ini membuat peneliti ingin melaksanakan studi mengenai perilaku Smombie, khususnya dengan melihat pengaruh FoMO terhadap perilaku Smombie pada mahasiswa. Harapannya, hasil studi ini dapat menambah wawasan mengenai perilaku Smombie dan FoMO.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran mengenai latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Seberapa besar tingkat perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) pada mahasiswa?
- 1.2.2 Seberapa besar tingkat *Fear of Missing Out* (FoMO) pada mahasiswa?
- 1.2.3 Apakah terdapat pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) pada mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini dengan melihat pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) pada mahasiswa.

1.4 Rumusan Masalah

Dilihat dari batasan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) pada mahasiswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) pada mahasiswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan baru dalam bidang Psikologi, terutama pada perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) dan *Fear of Missing Out* (FoMO).
- b. Menjadi referensi bagi penelitian terkait perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) maupun *Fear of Missing Out* (FoMO) di masa yang akan datang.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) dan *Fear of Missing Out* (FoMO) sehingga masyarakat terutama mahasiswa dapat bersikap bijak dalam menghadapi kedua fenomena tersebut. Dengan begitu, dampak negatif dari adanya perilaku Smombie dan FoMO ini dapat berkurang.

b. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi kebijakan yang dibuat pemerintah demi menjaga keselamatan warganya. Hal ini dapat menjadi pertimbangan bagi pemerintah setempat untuk menciptakan rambu-rambu lalu lintas mengenai larangan atas penggunaan *smartphone* saat berjalan. Selain itu, pemerintah juga dapat mengembangkan fitur-fitur dalam aplikasi di *smartphone* mengenai peringatan untuk memperhatikan lingkungan sekitar saat berjalan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan untuk meneliti mengenai topik yang sama pada penelitian selanjutnya, yaitu perilaku *Smartphone Zombie* (Smombie) yang masih jarang sekali diteliti, terutama di Indonesia. Dengan begitu, kekurangan dalam penelitian ini dapat diperbaiki pada penelitian-penelitian berikutnya.